PlayStation



ファイナルファンタジーVI

FINAL FANTASY VI

™

SQUARE ENIX.



CONTENTS

もくじ

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2ブロック

SLPM 86198

PROLOGUE

魔大戦

すべてを焼きつくしたその戦いが終わった時、

世界から「魔法」という力が消え去った　そして1000年…

鉄、火薬、蒸気機関　人々は機械の力を使い、

世界をよみがえらせた

今またここに、

伝説となった

「魔法」の力を復活させ

その強大な武力によって

世界を支配しようと

する者がいる…

人はまたそのあやまちを

くり返そうと

しているのか…



この商品のBGMには、アルバム「FINAL FANTASY VI / GRAND FINALE（PSCN - 5004）」（¥3,000 発売元・NTT出版／販売元・ポリスター）に収録されている、「Aria Di Mezzo Carattere ／アリア」を使用しています。

コントローラについて

コントローラ各部の名称と基本操作方法

ここでは、コントローラの基本的な使い方を説明します。
戦闘時や乗り物などでは、ここに紹介した以外の操作をするものもあります。各ページを参照してください。
なお、各ボタンの役割は、初期設定時（P.17カスタムの項参照）のものです。
※このゲームは、アナログコントローラの振動機能・アナログモード及びマルチタップ等の
周辺機器には対応していません。



○ボタン	コマンドを決定したり、情報、アイテムを収集するためのボタンで、 以下のような機能があります。 ◆方向キーで選択したコマンドを決定します。 ◆人の前で押すと話しかける事ができます。 ◆宝箱や、つぼ・時計などの前で押すと、中身を調べられます。 ◆飛空艇に乗るときに使用します。 ◆スイッチやレバーを押すときに使用します。
×ボタン	◆コマンドをキャンセルしたり、メニュー画面などで、前の画面に戻るときに使用します。 ◆街やダンジョンで押しながら移動すると、通常の2倍の速さでダッシュします。 アクセサリで"ダッシューズ"を装備している場合は、4倍の速さでダッシュします。
□ボタン	メニュー画面の魔法一覧で、魔法の修得%と消費ＭＰの表示を切り替えます。
△ボタン	メニュー画面を呼び出します。但し、戦闘中やイベント中は呼び出せません。
L1・L2ボタン R1・R2ボタン SELECTボタン	◆メニュー画面で、画面がスクロールする場合などは、 このボタンで画面を切り替えることができます。 ◆魔法を複数のキャラクター（敵または味方の全員）に掛ける場合に使用します。 ◆「ステータス」・「とくしゅ」・「そうび」の画面で表示するキャラクターを変更できます。 ◆戦闘中のまほう・アイテムのリストを素早くスクロールできます。 （R1・R2・SELECTボタンのみ）
方向キー	キャラクターを移動させたり、画面中のカーソルを移動させるときに使用します。
STARTボタン	フィールド移動中の縮小マップのオン／オフ、戦闘中の一時中断（ポーズ）に使います。 また、名前変更時の終了にも使用します。

ゲームの始め方と記録方法

ゲームの始め方

初めてゲームをする場合

◆プレイステーション本体にディスクをセット、電源を入れるとCGムービーが始まります。
◆CGムービーが終わるか、CGムービーの途中でSTARTまたは◎ボタンを押すと、タイトル画面になります。ここでSTARTボタンを押すとロード画面になります。初めからプレーするには、ニューゲームを選び◎ボタンで決定します。

セーブデータがある場合

◆ロード画面でセーブデータのあるメモリーカードを選ぶと、ファイル画面になります。続きを始めたいファイルにカーソルを合わせ、◎ボタンで決定します。

ゲームの記録方法

ゲーム記録の保存

◆メモリーカードをプレイステーション本体のメモリーカード差込口1 or 2にセットしてください。
◆フィールド上又はダンジョン内などにあるセーブポイントでセーブする事ができます。

メモリーカードへのセーブ

◆メニュー画面の「セーブ」を選び、セーブするメモリーカードを選ぶと、メモリーカードのファイル画面になりますので、記録したいファイルを選び◎ボタンで決定するとセーブすることができます。

メモファイルへの記録

◆メモファイルは、セーブではなく一時的にプレイステーション本体に記録を1つ残すシステムです。プレイステーションの電源を切ったり、プレイステーション本体のRESETボタンを押すと消えてしまいます。残しておきたい記録はメモリーカードにセーブしましょう。メモファイルに記録するには、メニュー画面の「セーブ」を選んで「メモファイル」を選び、◎ボタンを押すと記録されます。

ソフトリセットの仕方

◆メモファイルから再開するときなどに、ソフトリセット（R1,R2,L1,L2,START,SELECTボタンの全てを同時に押す）をおこなうと、オープニングムービーに戻ります。ロード画面でメモファイルを選び、ゲームの続きを再開できます。

名前の入力について



このゲームでは、仲間になるキャラクターに好きな名前をつけることができます。
キャラクターが初めて登場したときに右のような画面になりますので、好きな名前をつけてください。
また名前をつけずに、最初からついている名前でゲームを進める場合は、そのままSTARTボタンを押してください。

入力時に使うボタン

方向キー 文字を選択します。

◎ボタン 文字を決定します。

⊗ボタン 一文字削除します。

L1,R1,SELECTボタン ひらがな／カタカナを切り替えます。

STARTボタン 名前の入力を終了し元の画面に戻ります。

入力方法



一文字づつ方向キーで文字を選び、◎ボタンで決定してください。間違えて入力した場合は⊗ボタンで削除します。
名前はひらがなとカタカナと数字で6文字まで入力できます。ひらがなとカタカナの切り替えは、L1,R1,SELECTボタン、もしくは方向キーでカーソルを▲・▼に移動してください。
名前が決まったら、STARTボタンを押してください。

お店ガイド

このゲームには、様々なお店が登場します。お店で買ったものは、パーティー全員で所有することになります。

買いかた・売りかた

1 お店に入って店員に話し掛け、「かう・うる・でる」のコマンドからいずれかを選択します。表示されたリストから、買いたいもの（売りたいもの）を選んでください。





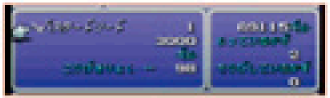
2 買う場合は、左のような画面が表示されます。

Ⓐ **売っているアイテムのリストです。** Ⓑ **現在の所持金です。**

Ⓒ **そのアイテムを持っている数です。** Ⓓ **そのアイテムを装備している数です。**

Ⓔ **仲間のキャラクターです。** ▲はその装備で攻撃力などがアップ、▼でダウン、＝は同じ値。キャラクターの下のマークは現在のパーティー、手を上げているのが装備可能なキャラクター、「E」の文字がついているのが、すでにそのアイテムを装備しているキャラクターです。

3 売り買いの数を決めます。方向キーの右で+1、左で-1、上で+10、下で-10。1つのアイテムは、最大99個まで持てます。買う場合の数は、持てる上限か買える上限までしか増えません。



お店紹介



宿屋 一晩泊まってHP・MPを完全に回復します。また、戦闘時に受けたステータスの異常も、宿屋に泊まることによって回復します。



武器屋 剣や杖など、様々な武器を売っている店です。



防具屋 盾や鎧など、様々な防具を売っている店です。



道具屋 ポーションなどの、便利な道具を売っています。



アクセサリ屋 アクセサリを売っている店です。いろいろなアクセサリを試してみましょう。



チョコボ屋 チョコボをレンタルできます。ここでチョコボに乗ると、街を出たところまで自動的に移動します。⊗ボタンで降りるとチョコボは店に帰ってしまいます。

移動方法

このゲームでは、徒歩で移動する以外に様々な乗り物が登場します。
これらの乗り物を利用すれば、徒歩では行けないような場所にも行くことができます。



チョコボ

人が乗れる大きな鳥で、地上を素早く走ることができます。
チョコボは、チョコボ屋で借りて乗りますが、1回降りると元の場所に帰ってしまいます。チョコボに乗っているときには敵に会いません。

方向キー上・○ボタン 前方に進みます。
方向キー左右 その場で左・右に旋回します。
L1・R1ボタン 方向キーの左右と一緒に使うと高速旋回します。
×ボタン チョコボから降ります。一度降りると、チョコボは帰ってしまいます。



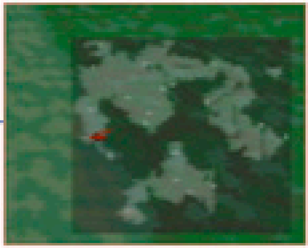
飛空艇

高速で空を飛ぶことのできる大きな船で、内部に入ることもできます。
内部には道具屋があったり、仲間を待機させておくこともできます。
飛空艇の離着陸は、平地でしかできません。

○ボタン 飛空艇に乗ったり、前方に進んだりします。
方向キー上 下降します。　**方向キー下** 上昇します。
方向キー左右 左、右に旋回します。
L1・R1ボタン 方向キーの左右と一緒に使うと高速旋回します。
×ボタン 飛空艇を降ります。
△ボタン 飛空艇内部に入ります。再び操縦するには舵の所で○ボタンを押し、「発進する」を選びます。
□ボタン 押しながら方向キーを使うと、その方向を向いたまま、前後左右に移動できます。

マップのオン・オフについて

◆フィールド上では、STARTボタンを押すことによって、現在位置が分かる縮小マップをオン／オフできます。縮小マップ上の大きな赤い点が現在位置で、小さな赤い点が向いている方向です。



メニュー画面の見方



戦闘やイベント以外のときに△ボタンを押すと、
このようなメニュー画面になります。

1 現在のパーティーキャラクター

◆現在パーティーを組んでいるキャラクターです。
ここには、キャラクターの顔・名前・ジョブ・現在のレベル・現在のHPとその最大値・現在のMPとその最大値が表示されます。

2 メニューコマンド

◆メニュー画面で使えるコマンドです。現在使えないコマンドは、暗い色で表示されます。

3 プレイ時間

◆現在までプレイした時間です。

4 歩数とギル

◆ゲームがスタートしてから現在までに歩いた歩数と、現在持っているお金(単位／ギル)です。
お金は、敵と戦ったり、宝箱を開けることによって入手します。

キャラクターの並べかえ(たいけい)

◆メニュー画面で、方向キーを左に押すと、「たいけい」のコマンドが出ます。
前衛(直接攻撃有利・防御不利)と後衛(直接攻撃不利・防御有利)を替えたい場合は、替えたいキャラにカーソルを合わせ、○ボタンを2回押します。
◆キャラの入れ替えをしたい場合は、一方のキャラにカーソルを合わせて○ボタンを押し、さらにもう一方のキャラにカーソルを合わせて○ボタンを押します。(1番上のキャラがフィールド上で表示されます)

パーティーの入れかえ・切りかえ

このゲームにはたくさんのキャラクターが登場します。その中から最高4人までのメンバーを選んでパーティーを作り、ゲームを進める場面があります。

パーティーの組みかた



1 現在パーティーを組めるキャラクターが中段に表示されますので、その中からパーティーに入れたいキャラクターを選びます。ストーリーによっては、あらかじめパーティーに入れるキャラクターが、何人か固定されている場合があります。

2 キャラクターを選んで○ボタンを押し、下のパーティーウィンドウにカーソルを合わせてもう一度○ボタンを押してください。同様に次のキャラクターもパーティーウィンドウに移動させ、入れ替えが終了したら×ボタンを押してください。

※4人以下のパーティーでもゲームを進めることはできます。

入れかえの場所について



パーティーを入れ替える場所は、ナルシェや飛空艇などで、ストーリーによって変わっていきます。
入れ替える場所でキャラクターに話し掛けると「パーティーを入れ替えますか？」のメッセージが表示されます。

パーティーの切りかえ

あるダンジョンでは、同時に複数のパーティーを使ってゲームを進める場面があります。
このとき、操作したいパーティーを切りかえる場合は、□ボタンで切りかえます。

メニュー画面のコマンド

メニュー画面で使えるコマンドには、以下のようなものがあります。
※メニュー画面では、L1・R1ボタンで画面スキップ（項目・キャラクターの変更）が行えます。

アイテム



ポーションやテントなどの、現在持っているアイテムを使うコマンドです。このコマンドを選択すると左のような画面になり、さらに⊗ボタンを押すと以下のサブコマンドが利用できます。

つかう

◆持っているアイテムを使います。どのアイテムを使うか選んで、◎ボタンを押してください。アイテムによっては次に誰に使うかを選択し◎ボタンを押します。使えないアイテムは、暗く表示されます。

せいとん

◆◎ボタンを押すと、バラバラに並んでいるものを、アイテム・武器・防具・その他の順に並べ替えます。

だいじなもの

◆◎ボタンを押すとゲーム進行に必要な、入手済みの重要アイテムが表示されます。



1 アイテムの説明

◆カーソルで指したアイテムの説明が表示されます。
武器・防具に関しては、特殊な効果があるもののみ、その内容が表示されます。
また、説明の右に表示される数字は、現在何種類のアイテムを持っているかが表示されます。

2 アイテムのリスト

◆持っているアイテムと、その個数が表示されます。使いたいアイテムにカーソルを合わせてください。
アイテムが数画面に渡る場合は、L1・R1・SELECTボタンで、画面を切り替えることができます。

武器・防具・アクセサリなどのアイテム

◆装備できるアイテムは、カーソルを合わせて◎ボタンを2回押すと、右のような画面になります。ここでは、そのアイテムの装備できるキャラクターや、装備時のステータスの変化、防具の特殊な属性などが表示されます。



アイテムのならべかえ

◆アイテムを並べ替えたい場合は、1つめのアイテムにカーソルを合わせて◎ボタンを押し、次に2つめを合わせてもう一度◎ボタンを押します。
戦闘時によく使うアイテムなどは、上の方に移動させておくといいでしょう。



アイテムの入手方法

◆アイテムは、お店で買ったり、宝箱から入手する以外に、敵から「ぬすむ」ことによっても入手できます。
◆なかには「ぬすむ」でしか手に入らないものもあります。

メニュー画面のコマンド

とくしゅ



幻獣の魔石を装備したり、魔法を使うコマンドです。
また、キャラクター別の戦闘コマンドを見ることもできます。ここで見ることができるキャラクター別の戦闘コマンドには、下記のような5つのものがあります。

げんじゅう

◆持っている魔石のリストが表示されます。暗く表示されるものは、ほかの人が装備しているものです。
◆魔石にカーソルを合わせ、◎ボタンを押すと、その魔石で覚えられる魔法などが表示されます。(P.24魔法と幻獣について参照)

まほう



◆現在使える魔法は明るく、使えないものは暗く、覚えている最中のものは薄く、その%とともに表示されます。(P.25魔法の修得参照)また、このとき◎ボタンを押すと魔法の消費HPが表示されます。
◆魔法を使う場合、明るく表示されている使いたい魔法にカーソルを合わせて◎ボタンを押し、必要に応じてキャラクターなどを選んでください。
◆回復の魔法などは、キャラクター選択時に、方向キーの左右、L1、R1、SELECTボタンのどれかを押すと、全員にかけることができます。

キャラクター別のコマンド

◆キャラクター別の戦闘コマンドで、以下のキャラクターのときに利用できます。
詳しくはP.22・23ページの「キャラクター別の特殊コマンド」を参照してください。

ひっさつけん	カイエンの特殊コマンドで、好きな名前を付けることができます。
ひっさつわざ	マッシュの特殊コマンドで、コマンド入力一覧が表示されます。
おぼえたわざ	ストラゴスの青魔法で、敵から覚えた技が表示されます。
あばれる	ガウが攻撃方法を覚えた、敵の名前が表示されます。
おどり	モグの覚えた踊りの一覧が表示されます。

そうび

武器や防具をキャラクターに装備させるコマンドで、以下のサブコマンドがあります。また、キャラクター選択時に、方向キーの左を押し、全員にカーソルを合わせて◎ボタンを押すと装備一覧になります。

そうび

◆武具や防具を装備します。装備したい場所を選んで◎ボタンを押すと、装備できるものが表示されますので、好きなものを選んでもう一度◎ボタンを押してください。装備することでステータスがアップするものは黄色、ダウンするものは暗く表示されます。

さいきょう

◆持っているものの中から、自動的に攻撃力、防御力が最強の武器、防具を装備します。

はずす

◆装備をはずします。はずしたい物にカーソルを合わせ、◎ボタンを押してください。

すべてはずす

◆装備している武器、防具を、すべてはずします。

アクセサリ

様々なアビリティ（特殊効果）を持つアクセサリを各キャラクターに装備させるコマンドです。
キャラクター選択時に方向キーの左を押し、全員にカーソルを合わせて◎ボタンを押すと装備の一覧になります。
（P.27アクセサリについて参照）

ステータス

レベルやHPなどの、キャラクターのステータスが表示されます。

メニュー画面のコマンド

コンフィグ

ゲームのシステムを、自分の好みに応じて変更できるコマンドです。操作は方向キーで行ないます。

バトルモード

◆魔法、アイテムなどの選択時にも敵が攻撃してくる「アクティブ」と、敵が攻撃してこない「ウェイト」を切り替えます。

スピード／メッセージ

◆戦闘時の時間経過の速さ／戦闘時に表示されるメッセージの速さです。

コマンドしてい

◆戦闘時のコマンドの表示方法を決めます。「たんしゅく」では、方向キーの上下左右でコマンドを割り当てられます。（このとき、チェンジはL1ボタン、防御はR1ボタンとなります）

たんしゅく



◆「たんしゅく」を選び◎ボタンを押すと、戦闘コマンドの位置を変更できます。キャラクター選択後、方向キーと◎ボタンでコマンドを入れ替えてください。他のキャラクターも変更する場合は、⊗ボタンでカーソルをキャラクター名に合わせた後、同様に設定します。初期状態に戻す場合は、一番上の「せいとん」を選んで◎ボタンを押します。メニューに戻るには、キャラクター名か「せいとん」の位置で⊗ボタンを押してください。

ゲージ

◆戦闘時のゲージ（攻撃できるまでの時間）のオン・オフです。オフの場合、現在のHP／最大HPが表示されます。

サウンド

◆ステレオかモノラルかを切り替えます。

カーソルいち

◆前回のカーソル位置を元に戻すか、記憶するかを設定します。「もどす」でカーソルは一番上に、「きおく」で前回選んだコマンドの位置にカーソルが戻ります。

さいそうび

◆武器や防具に関するアクセサリは、アクセサリに合わせて武器や防具も再装備します。このとき、最強装備をするか、一旦すべて装備を外すかを選択します。

コントローラ

◆コントローラの設定を変えます。

ノーマル

◆コントローラの各ボタンの機能が、初期の状態になります。この解説書では、ノーマルの設定で説明しています。

シングル

◆1人用プレイの設定で、通常はこのモードでプレイします。

カスタム

◆ボタンの設定を、好みに応じて変更します。方向キーで設定し、全て設定し終わったらSTARTボタンを押してください。
※なお、変更した場合はそれぞれのボタン対応となります。(例・中止ボタンを×から□ボタンに変更すると、ダッシュ移動も□ボタンになります。)

マルチ

◆戦闘時に、2人で遊ぶ場合選択します。どのキャラをどのコントローラに割り当てるのかを選択してください。

まほうのならびかた

◆魔法リストでの並びかたを、6つのパターンの中から選択することができます。

ウィンドウ

◆バックのウィンドウのパターンを8つの中から選択できます。

カラー

◆文字フォントやウィンドウの色をR＝赤、G＝緑、B＝青、の3色で調整できます。調整を元に戻す場合は「カラー」に合わせて○ボタンを押してください。

セーブ

ゲームをセーブするコマンドです。セーブは、基本的にフィールドまたはセーブポイントでしかすることができません。セーブできない場所では、このコマンドは暗くなっています。

戦闘画面の見方

FF VIの戦闘画面は、基本的にこのようになっています。



1 戦闘中のメッセージが表示されます。

2 パーティーのキャラクターグラフィックです。

3 敵のグラフィックです。

4 敵の名前が表示されます。

5 戦闘コマンドです。

◆キャラクターによってコマンドが異なります。

6 キャラクターのHPと時間ゲージです。

◆コンフィグによってHPの現在値／最大値を表示させることもできます。

戦闘のフォーメーションについて

敵の出現パターンには、通常の戦闘以外に、このようなフォーメーションがあります。

はさみうち／サイドアタック

◆相手をはさんで、両側から攻撃することで攻撃力がアップします。敵に対して行なうのが「サイドアタック」、敵から受けるのが「はさみうち」です。「はさみうち」の場合、戦闘中「逃げる」ことができません。

バックアタック

◆後ろから敵に攻撃され、前衛、後衛が逆になってしまいます。また、敵に先制攻撃されます。

せんせいこうげき

◆画面は通常の戦闘と変わりませんが、敵が攻撃する前に、こちらから攻撃を仕掛けることができます。

ステータスの異常

敵から特殊な攻撃を受けると、下のようなステータス異常になることがあります。
これらは自然に回復するものと、そうでないものがあります。
また、宿屋やテントで全て回復、ねぶくろでは戦闘不能以外回復します。

継続	名称	症状	回復	状態
戦闘終了後も回復しない	せんとうふのう	HPが0になり戦闘できなくなります。	レイズ・アレイズ・フェニックスの尾	
	せきか 	石になり動けなくなります。	エスナ・きんのはり・ばんのうやく	
	カッパ 	特殊コマンドが使えません。 魔法はカッパーだけ使えます。	カッパー・イエローチェリー・ ばんのうやく	
	とうめい 	透明になり物理攻撃が当たらなくなります。	魔法全般・デスペル	
	どく 	戦闘中や歩いている間にHPが 減りつづけます。	エスナ・ポイゾナ・どくけし・ ばんのうやく	
	ゾンビ 	敵や味方に攻撃します。	せいすい	
	くらやみ 	攻撃の命中率が低下します。	エスナ・めぐすり・ばんのうやく	
	レビテト 	地面から浮き地震などの攻撃を受けません。	デスペル	
戦闘中のみ	すいみん	眠って起きるまでコマンド入力できません	エスナ・攻撃を受ける	
	こんらん	頭が混乱し味方に攻撃するようになります。	エスナ・攻撃を受ける	
	ちんもく	すべての魔法を唱えられなくなります	エスナ・ばんのうやく・やまびこえんまく	
	しのせんこく	数字が付き0になると戦闘不能になります	0になる前に敵を全滅。	

戦闘コマンド

FF VIの戦闘では時間の流れのあるATB（アクティブ・タイム・バトル）システムを採用しています。
敵の動きや変化に合わせてコマンドを選んで戦ってください。

たたかう

◆装備している武器で戦います。武器を装備していない場合は、素手で戦うことになります。

まほう



◆魔法のリストが表示されますので、使いたい魔法を選んで◎ボタンで選択し、誰に使うかを選んで◎ボタンで決定してください。
◆MPが足りない場合、魔法は使えません。また、魔法のリストが表示されているときに、方向キーの上を押しつづけると装備している魔石が表示されます。ここで◎ボタンを押すと、その幻獣を召喚することができます。(P.25幻獣の召喚参照)

アイテム



◆アイテムのリストが表示されますので、使いたいアイテムを選んで◎ボタンを2回押して選択し、誰に使うかを選んで◎ボタンで決定してください。
◆リストには、現在使えるものは明るく、使えない物は暗く表示されます。
また、戦闘中にもアイテムの位置を入れ替える事ができます。(P.13アイテムのならべかえ参照)

戦闘中の武器、防具の持ちかえ



◆アイテムリストで方向キーを上に押しつづけて装備を呼び出し、替えたい場所に合わせて◎ボタンを押すと、アイテムリストの装備できるものが明るく表示されます。選択したら◎ボタンを押してください。

※戦闘中のアイテムや魔法のリストは、方向キーの上下のほか、L1・R1ボタンでもスクロールできます。

チェンジ

◆現在の戦闘でのみ、隊列の前衛、後衛をチェンジします。コマンドが「ウィンドウ」の場合は方向キーの左、「たんしゅく」の場合は、L1ボタンを押します。

ぼうぎょ

◆防御に専念し、物理攻撃を受けたときのダメージを減らします。魔法のダメージは減りません。コマンドが「ウィンドウ」の場合は方向キーの右、「たんしゅく」の場合はR1ボタンを押してください。

たいきゃく

◆L1・R1ボタンを同時に押しつづけると、戦闘から逃げ出すことができます。
ただし、逃げにくい敵や逃げられない敵（「逃げられない!!」メッセージ表示）もいます。

ポーズ

◆戦闘中にSTARTボタンを押すと、戦闘を一時中断できます。もう一度STARTボタンを押すと再開します。

戦闘中に△ボタン・□ボタンを押すと

◆自分以外の、ゲージがいっぱいの（コマンド入力待ち）キャラクターにコマンドの順番を渡します。
渡したキャラクターはそのままコマンド待ちになります。

戦闘の終了

戦闘は、敵に勝つか、敵・味方が逃げ出すまで続けられます。
無事に敵に勝つと、お金（ギル）、経験値（EXP）、魔石が登場した後は、魔法修得値のそれぞれがもらえます。
これらの数値は、モンスターの種類や数によって異なります。

ゲームオーバー

敵にやられて、全員が戦闘不能、ゾンビ、石化になった場合は、そこでゲームオーバーになります。ゲームオーバーになると、前回セーブしたところから自動的に始まります。このとき、お金や宝箱から取ったアイテムやキャラクターのパラメーターは前回セーブ（またはメモファイル）したときの状態に戻りますが、レベルと経験値は減りません。

キャラクター別の特殊コマンド

キャラクターによって使える特殊な戦闘コマンドは次の通りです。



ロック

LOCK

ぬすむ

◆戦闘にまぎれて相手の持っているアイテムを盗むことができます。
◆このコマンドでしか手に入らないアイテムもあります。
◆このコマンドを選択し、どの敵から盗むかを方向キーで選びます。



ティナ

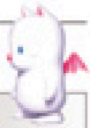
TINA

まほう

◆生まれながらに魔導の力を持つティナは、最初から「まほう」コマンドがあります。
※他のキャラクターは、魔石を装備しないと使えません(P.24参照)。

モグ

MOG



おどる

◆選択した踊りの名称の地形を呼び出し、自然の力を借りた攻撃を行います。
◆モグはいろいろな地形で戦闘を経験することによって、新しい踊りを覚えていきます。
◆このコマンドを選択し、使いたい踊りを選んで◎ボタンを押します。

エドガー

EDGAR



きかい

◆戦闘用の機械を使って攻撃します。
機械には敵単体に攻撃するもの、全体に攻撃するものなどいろいろなものがあります。
◆ゲームが進めば新しい機械を手に入れることができ、より強力な機械攻撃ができるようになります。
◆このコマンドを選択し、使いたい機械を選んで◎ボタンを押します。

マッシュ

MASH



ひっさつわざ

◆覚えている必殺技を敵にかけて攻撃します。
◆マッシュがレベルアップすると自動的に新しい技を覚えていきます。
◆「ひっさつわざ」を選択し、コントローラの各ボタンで、使いたい必殺技のコマンドを入力し、◎ボタンを押します。
コマンドがうまく入力できていない場合は、入力ミスとなり、攻撃の順番が回ってきてもマッシュは何もしません。
◆それぞれの必殺技の攻撃効果や入力するコマンドは、メニュー画面の「とくしゅ」でマッシュを選択し、「ひっさつわざ」で◎ボタンを押せば確認できます。



カイエン

CAYENNE



ひっさつけん

◆サムライとして覚えてきた剣法、必殺剣を使って敵を攻撃します。
ただし、カイエンが「ひっさつけん」を使える剣を装備していないと使えません。
◆カイエンがレベルアップすると自動的に新しい必殺剣を覚えていきます。
◆「ひっさつけん」を選択すると、このようなウィンドウが表示され、ゲージが伸びていきます。使いたい必殺剣まで伸びたときに、◎ボタンを押します。



◆覚えた必殺剣の種類は、メニュー画面の「とくしゅ」でカイエンを選択し、「ひっさつけん」で◎ボタンを押せば一覧が表示されます。

ひっさつけんの名前入力 必殺剣は、漢字6文字までの名前を付けることができます。必殺剣の一覧が表示されているとき、名前をつけたい必殺剣を選んで◎ボタンを押してください。すると右のように名前入力の画面になりますので、好きな漢字を選んで◎ボタンで決定します。文字を削除する場合は、消したい文字にカーソルを合わせ、文字一覧の一番右下の空欄で◎ボタンを押してください。入力が終わったらSTARTボタンを押してください。



ガウ

GAU



とびこむ／あばれる

◆獣ヶ原での戦闘中に「とびこむ」を選択すると、ガウがモンスターの群れに飛び込み、その戦闘は一旦終わります。その後、残ったメンバーで戦闘を繰り返していくと、しばらくして戦闘終了後にガウが再び現われ、パーティーに戻ります。

このときにガウは、飛び込んだときのモンスターと、戻ったときのモンスターの技を覚えています。この覚えたモンスターの技を、戦闘時に敵への攻撃として使うコマンドが「あばれる」です。



◆覚えたモンスターの名は、メニュー画面の「とくしゅ」でガウを選択し、「あばれる」で◎ボタンを押せば確認できます。

◆「あばれる」を選択し、使いたいモンスターを選んで◎ボタンを押します。

◆「とびこむ」は獣ヶ原でのみ使えるコマンドです。

獣ヶ原では、今までに遭遇したモンスターが出現しますので、他のエリアである程度進んだら、獣ヶ原に戻ってガウを育てると良いでしょう。



セッツァー

SETZER



スロット

◆スロットマシンのリールを回し、出た絵柄に応じて、敵への攻撃や味方の回復などいろいろな効果を与えます。

◆運悪く、ある絵柄で揃うと、パーティーの全滅を招くこともあります。

◆このコマンドを選択すると、3つのリールが回転しますので、◎ボタンで1列づつ止めてください。

3つとも止めたら、もう一度◎ボタンを押します。

ストラゴス

STRAGUS

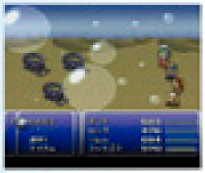


おぼえたわざ

◆ストラゴスには、あるモンスターから特殊攻撃を受けると、その特殊攻撃を自分の技として覚える能力（ラーニング）があります。その覚えた技（青魔法）を、戦闘時に敵にかけて攻撃します。

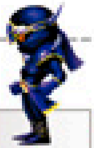
◆魔法ですので、使うとMPを消費します。

◆このコマンドを選択し、使いたい技（青魔法）を選び◎ボタンを押します。



シャドウ

SHADOW



なげる

◆手裏剣などの武器を投げて攻撃します。また、巻き物を投げることによって、その巻き物に書かれた忍術も使えます。

◆このコマンドを選択し、投げたいアイテムを選んで◎ボタンを押します。



セリス

CELES



まふうけん

◆戦闘中に敵味方問わず発生した魔法を吸収し、自分のMPに変換します。

魔封剣の働きは、セリスが次にコマンド入力するか、その効果を受けるまで有効です。

◆セリスが「まふうけん」を使える剣を装備していないと使えません。また、吸収できない魔法もあります。

リルム

RELM



スケッチ

◆敵のモンスターをスケッチし、その幻影を呼び出して戦わせることができます。ただし、見た目が複雑なモンスターは、スケッチに失敗することもあります。

◆このコマンドを選択し、スケッチしたい敵のモンスターを選んで◎ボタンを押します。

魔法と幻獣について

FF VIについては、最初、一部のキャラクター以外魔法が使えません。
魔法はストーリーが進むうちに手に入れることになります。

幻獣と魔石

幻獣界に住み、強力な魔法の力を持った生き物、それが幻獣です。
この幻獣は、死ぬときに、自分の持っている魔法の力を凝縮し、結晶化することができると言われています。
この結晶が魔石と呼ばれる石です。
キャラクターは、この魔石を装備することで魔法を覚えられるようになります。

魔石の装備

メニュー画面の「とくしゅ」コマンドから、「げんじゅう」を選びます。持っている魔石（幻獣）のリストが表示されます。明るく表示されているものは装備可能なもので、暗い表示は他の人が装備しているものです。また、数字はその幻獣を召喚する場合の消費MPです。





魔石を選んで◎ボタンを押すと、その魔石を装備しつづけることで覚えられる魔法が表示されます。その魔石を装備したい場合は、ここでもう一度◎ボタンを押してください。
なお、魔石は一度に1つづつしか装備できません。魔石をはずす場合は、魔石リストの空欄に合わせて◎ボタンを押してください。

魔石のボーナスポイント

◆魔石の魔法表示の下に、「たいりょく+1」などと書かれているのが、魔石のボーナスポイントです。これは、その魔石を装備しているときにレベルアップすると、体力が+1上昇するというものです。



幻獣の召喚



装備している魔石の幻獣は、戦闘中に呼び出して戦わせることができます。どの幻獣が、どういう効果があるのかは、「げんじゅう」コマンドで魔石を選んだときに表示されます。



1 「まほう」コマンドを選ぶ

◆幻獣を召喚するためには、まず、
戦闘中に「まほう」コマンドを選び、魔法リストを表示させます。



2 方向キーの上で幻獣を召喚

◆次に方向キーを上に押しつづけます。
すると、現在装備している幻獣が表示されますので、◎ボタンを押してください。

幻獣の召喚は…

◆幻獣を召喚するためには、ある程度のMPが必要になります。また、1回の戦闘中に幻獣を召喚できるのは、1人1回までです。幻獣が召喚できない場合は、戦闘中の魔法リストの幻獣名は、暗く表示されます。

魔法の修得

ゲームがある程度進み、ストーリーに魔石が登場すると、キャラクターたちは魔法を覚えられるようになります。

魔法修得値をもらう

◆ゲームに魔石が登場すると、戦闘終了後に魔法修得値がもらえるようになります。もらった魔法修得値は、持っている魔法に応じた倍率（×5など）で熟練度に加算されていきます。



魔法と幻獣について



100％になると、その魔法を覚える

◆敵と戦って魔法修得値をある程度稼ぎ、魔法の熟練度が100％になると、その魔法が使えるようになります。
魔法の熟練度は100％が最高ですので、その魔石が持っている魔法を全部覚えたら、今度は他の魔石を装備すると良いでしょう。

修得途中で魔石を変更した場合





◆途中まで魔法を修得した魔石をはずし、別の魔石を装備しても、それまで貯めた魔法の熟練度はなくなりません。
修得途中の魔法の熟練度は、魔法リストと魔石の魔法表示で確認できます。



同じ魔法でも…

◆いくつかの魔石で同じ魔法が覚えられるものがあります。ただし、魔石によって、魔法を覚えるスピードが違う（倍率が違う）こともあります。
例えば左の上の魔石では「ケアル×5」ですが、下の魔石では「ケアル×3」になっています。
戦闘終了時に魔法修得値を1ポイントもらった場合、魔法の熟練度は、上では5％、下では3％加算されます。
覚えたい魔法が、効率よく覚えられる魔石を装備しましょう。

防具、アクセサリでもらえる魔法修得値

◆魔法は、魔石以外に、特定の防具やアクセサリから修得することもできます。
アイテムリストで㊍ボタンを押したとき、「魔法名×数値」が表示されれば、魔力を持ったものです。
装備し戦うことにより、魔石同様に魔法を覚えます。

幻獣、魔法の内容説明は…

◆魔法や魔石にどのような効果があるのかは、カーソルで魔石や魔法を選んだときに「げんじゅう」「まほう」の画面の一番上に表示されます。また、ここでは、魔石のボーナスポイントの説明も表示されます。どの魔石に、どんな効果があるかを、あらかじめ調べておくと良いでしょう。



アクセサリについて

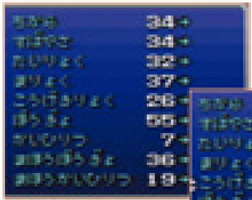
FFⅥに登場するアクセサリは、身につけることで、様々なアビリティ(特殊効果)を得ることができます。
アクセサリには、大きく分けて「コマンドが変わるもの」「効果のあるもの」の2種類があります。

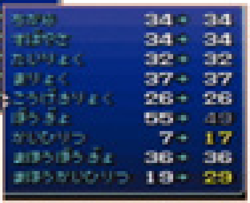
身につけるとコマンドが変わるアクセサリ

◆このタイプのアクセサリを身に付けると、キャラクターの戦闘コマンドが変わります。右の写真は、ロックが「とうぞくのこて」というアクセサリを装備する前と、装備した後のものです。ロックの戦闘コマンドが「ぬすむ」から「ぶんどる」に変わり、より強力になっています。この他にも、いくつかコマンド変更のアクセサリがあります。









身につけると効果のあるアクセサリ

◆大半のアクセサリがこのタイプで、身につけることによって、ステータスが上昇したり、敵からの特定の攻撃を、回避できるようになります。装備したときのステータスの変化は、上昇するものは黄色で、下がるものは暗く表示されます。また、なかには武器を両手に装備できたり、自動的に魔法がかかって防御するようなアクセサリもあります。

アクセサリ効果のある防具

◆防具の中には、装備しているアクセサリと同等にアビリティがえられるものがあります。ただし、武器にはこのような効果はありません。

アクセサリの装備

◆まずメニュー画面からアクセサリの画面にしておきます。そこで「そうび」を選びカーソルが「アクセサリ」の表示に移った後で○ボタンを押すと、現在持っているアクセサリが表示されます。(他のキャラクタが装備済のものは表示しません)装備したいものを選び、○ボタンを押してください。また画面右下には、そのアクセサリを装備した場合のステータスの変化が表示されます。アクセサリは1人2つまで装備することができます。装備し終わったら×ボタンを2回押してください。両手持ちができるようなアクセサリなどの装備にかかわるアクセサリの場合、それに合わせて武器や防具を再装備します。





「おまけ」について

FF VI・プレイステーション版では、ゲーム本編とは別に楽しめる「おまけ」モードがついています。

「おまけ」では、次のメニューを見ることができます。

FF開発室

※最初はオープニングムービー関係のみです。

映画館

◆CGムービーだけを見ることができます。

美術館

◆CGムービーの素材や貴重な原画を見ることができます。

やりこみじいさん

◆やりこんだゲームでの色々な記録を一覧で表示でき、やりこみ度がわかります。

※一度エンディングを迎えないと見ることはできません。エンディングを繰り返すことにより、各項目ごとに最高（最低）記録があれば部分的に書き換えられ、やりこんできた記録を更新・蓄積していきます。

ヒミツの部屋

※最初はモンスター図鑑のみです。

モンスター図鑑

◆ゲーム中に出現する各モンスターのデータ集です。

※ゲームのクリア前に見ることができない項目は、「？？？？」と表示され選択できません。見るには、一度ゲームを最後までクリアし、メモリーカードにゲームのセーブデータとは別の『システムファイル』というデータを作ります。これにはプレイの細かい状況を記録し、また「システムファイル」があることで、「？？？？」の部分に項目名が入り、選択できるようになります。

システムファイルを作る

◆エンディングで［THE END］が出た後、自動的にシステムファイルの作成画面に入ります。ここでは「セーブする」を選択し、◎ボタンで決定します。すでに、システムファイルがある状態で、「セーブする」を選ぶと、"やりこみじいさん"の記録が更新できます。

「おまけ」の使い方

ボタン操作は、通常のゲーム画面と基本的には同じです。各項目での特別な使い方は、ここで説明します。

「おまけ」を見る

1 ロード画面で、「おまけ」を選び◎ボタンで決定。

2 システムファイルが入ったメモリーカードのスロットを選び◎ボタンで決定。（一度もゲームを最後までクリアしていない場合は、「ロードしないで見たい」を選択。）

3 「おまけ」のメニューが出てきますので、見たいメニューを選び、◎ボタンで決定します。

各項目の操作

FF開発室ー映画館

◆FF開発室に移って「映画館」を選択すると、タイトルが出ます。見たいムービーを選んで○ボタンを押すと、上映が始まります。

◆上映中は、STARTボタン・×ボタン・○ボタンで、ムービーを中断でき映画館メニューに戻れます。

FF開発室ー美術館

◆FF開発室に移って「美術館」を選択すると、タイトルが出ます。見たいタイトルを選んで○ボタンを押すと、一枚目の画像が出ます。
この後は○ボタンで次の画像に移り、最後まで見ると、最初の画像に戻ります。

方向キー(上下左右) 拡大時の絵の移動	**△ボタン** 絵の拡大と縮小	**□ボタン** 1つ前の絵に戻る
×ボタン 美術館メニューに戻る	**L1ボタン** 5つ前の絵に戻る	**R1ボタン** 5つ先の絵に飛ぶ

やりこみじいさん

※一度エンディングを迎え、システムファイルを作らないと見ることはできません。

◆「やりこみじいさん」に移ると、右のような画面になります。



1 今までのプレイでの、歩数・プレイ時間・貯めたギルの最高値・最低値です。

2 このウィンドウで、データを見たいキャラクターを選び(方向キー)、決定(○ボタン)すると次の画面に移ります。



◆キャラクターが選ばれると、この画面になります。

1 キャラクターの"やりこみ度"です。
※100%になると「やりこみマスター」として上の画面で頭上に王冠が表示されます。
100%になっても、記録の更新はできますが、やりこみ度はこれ以上上がりません。

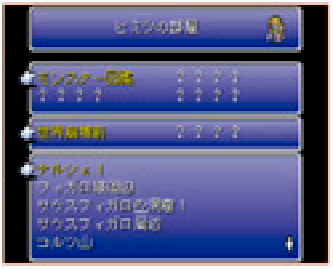
2 覚えた魔法や、特殊コマンドで覚えた技の一覧画面へのメニューです。
選択して、○ボタンで決定すると移れます。
※「おぼえたまほう」のみ、または、何も表示されないキャラクターもいます。

3 今までやりこんだ各パラメータの、最大値・最低値です。

◆どの画面でも×ボタンで、一つ前の画面に戻ります。

「おまけ」について

ヒミツの部屋－モンスター図鑑



◆ヒミツの部屋に入り、「モンスター図鑑」を選択すると、右の画面になり、「世界崩壊前」を選択すると、下のウィンドウに地域名が表示されます。
※ゲームクリア前（システムファイルがない時）はこの選択しかできません。

◆地域名を選んで決定すると、その地域に出現するモンスター図鑑の画面に移ります。

モンスター画面



◆各モンスターのデータ画面です。
ここで△ボタンを押すと、そのモンスターの説明画面になります。

モンスター画面での操作

方向キー（下及び右） または○ボタン 次のモンスターのデータ画面へ
方向キー（上及び左） または□ボタン 前のモンスターのデータ画面へ
SELECTボタン その地域のモンスター一覧画面へ
△ボタン データ 画面と説明画面の切り替え
×ボタン モンスター図鑑メニューに戻る
L1 ボタン 前の地域のモンスターへ移る
R1 ボタン 次の地域のモンスターへ移る

ゲームをクリアした後は…

◆一度エンディングを迎えることによって、ヒミツの部屋の「？？？？」に項目が付き、次の様な内容を見ることができます。がんばってエンディングを迎えてください。

世界崩壊後の各地域のモンスター図鑑	ストラゴスの青魔法図鑑
すべての幻獣の図鑑	竜の首コロシアムの賭けアイテム、対戦相手、入手アイテムリスト

※ここでのボタン操作は、モンスター画面での操作とほぼ同じです。（一部使えない機能もあります。）

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。海外仕様の "PlayStation" では使用できません。●「解説書」および "PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



製品・サービスに関するサポート情報はこちらまで

スクウェア・エニックス サポートセンター

http://support.jp.square-enix.com/

※上記サイトでは、各種検索機能を利用して、製品やサービスのサポート情報を確認できます。ご意見やご要望などもスクウェア・エニックス サポートセンターをご利用ください。

●製品の仕様は予告なく変更する場合がございます。あらかじめご了承ください。
●発売から年数を経た商品につきましてはサポートできない場合がございます。
●いったん消失してしまったデータ、及び不正な手段により改変されたデータにつきましては、サポートを行っておりませんので、あらかじめご了承ください。

SLPM 86198